

INFORME CLUE-USB

Introduccion

El programa CLUE-USB se trata de un juego elaborado en el lenguaje de programacion pascal. En este juego, un usuario prueba su habilidad como detective al tratar de decifrar quien asesino al Senor Black, donde y con que arma.

Se modela el juego usando un tablero 5x5 que contiene 9 habitaciones posibles en el cual se mueven el usuario y las computadoras. Los jugadores deben moverse de habitacion en habitacion haciendo sospechas que los proveen de informacion para resolver el crimen. Luego de que alguno cree conocer los hechos, puede realizar una acusacion en la que el detective se juega su estadia en la partida: si acierta, la gloria estara con el, pero si falla, es despedido, su vida se sume a la desdicha y los demas detectives pueden usar su fallo para acercarse mas a la meta.

Introduccion → Introduccion

Este procedimiento da un mensaje de bienvenida al jugador y le explica las reglas del juego.

Inicializa Variables → Inicializa

Procedimiento que inicializa todas las variables del Juego.

Aleatorio → Aleatorio

Funcion que genera numeros aleatorios en un rango dado

Asignacion de los Jugadores → SeleccionPersonaje

Este procedimiento permite al usuario seleccionar un personaje y asigna a las computadoras los demas.

Seleccion de Hechos Reales → AsignaCartas

Proceso que elije el arma, el lugar y al asesino del Senor Black.

Repartir Cartas → RepartirCartas

Proceso que reparte las cartas restantes a los jugadores.

Mover en el Table → Mover

Procedimiento que utiliza los dados para calcular la nueva posición del jugador.

Calculo de Distancia → Distancia

Procedimiento que utiliza lo que saco el usuario en el dado para calcular las habitaciones alcanzables.

Valor Absoluto → VA

Funcion que obtiene un entero y devuelve su valor absoluto.

Dados → Dado

Procedimiento que arroja un numero aleatorio entre el 1 y el 6.

Usuario Sospecha → Sospecha_usuario

Procedimiento que permite al usuario hacer una sospecha eligiendo un arma, un personaje y su habitacion actual.

Computadora Sospecha → Sospecha_computadora

Procedimiento que permite al usuario hacer una sospecha eligiendo un arma, un personaje y su habitacion actual.

Mover Sospechoso → MoverSospechoso

Procedimiento que mueve al sospechoso al cuarto donde se encuentra el jugador que realiza la sospecha o una acusacion.

Refutar → Refutar{Usuario,Computadora}

Procedimiento en el cual obliga al primer usuario que posea una carta y este despues del jugador a enseñarsela para invalidar la sospecha.

Usuario Acusa → Acusacion_usuario

Procedimiento que permite al usuario acusar a una tripleta (Personaje, Habitacion, Arma) de haber realizado el crimen.

Computadora Acusa → Acusacion_computadora

Procedimiento que permite a la computadora acusar a una tripleta (Personaje, Habitacion, Arma) de haber realizado el crimen.

Eliminar Jugador → Eliminar

Procedimiento que verifica las acusaciones de los jugadores para eliminarlos del juego.

Fin del Juego → Fin

Procedimiento que checkea por el fin del juego (Falta de computadoras, sospecha correcta de algun jugador o sospecha erronea del usuario) .

Turno → Turno

Procedimiento que llama a todos los procedimientos necesarios para completar el turno de un jugador, diferenciando el usuario de la computadora.

Despedida → Despedida

Procedimiento que informa en que turno se consiguieron los hechos y agradece al usuario por jugar.